

Received : 30 October 2024  
Revised : 10 December 2024  
Accepted : 18 December 2024  
Online : 19 December 2024  
Published : 19 December 2024

## **Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar**

**Dwi Agustin<sup>1\*</sup>, Belinda Dewi Regina<sup>2\*</sup>, Rini Setyo Wardani<sup>3\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PGSD, FKIP, Universitas  
Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas No.246, Jawa Timur, Indonesia 65144

<sup>3</sup>SDN Klojen Malang, Jl. Patimura No.1, Klojen, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa  
Timur, Indonesia 65111

Email: <sup>1</sup>[dwiagustin150820@gmail.com](mailto:dwiagustin150820@gmail.com), <sup>2</sup>[belindadewi@umm.ac.id](mailto:belindadewi@umm.ac.id),  
<sup>3</sup>[riniwardani10@gmail.com](mailto:riniwardani10@gmail.com)

\*Penulis Korespondensi

### ***Abstract***

*This study aimed to improve the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN Klojen through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The background of this research was the low learning outcomes caused by monotonous teaching methods that failed to actively engage students. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 22 fifth-grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods. The results showed that the TGT model created a more interactive, enjoyable, and collaborative learning experience. The game-based approach and group discussions motivated students to learn and actively participate. Initially, students struggled to understand the material on whole-number operations. However, after the implementation of TGT, their comprehension improved gradually. In the second cycle, improvements such as simpler language usage and the addition of interactive quizzes significantly enhanced student engagement and learning outcomes. Beyond improving academic achievement, the TGT model also supported the development of students' social skills, such as communication, teamwork, and critical thinking, which align with the demands of modern education.*

**Keywords:** *TGT Model (Teams Games Tournament); Mathematics; Learning Outcomes*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V-B SDN Klojen melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa

secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V-B. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Pendekatan berbasis permainan dan diskusi kelompok membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran. Pada tahap awal penelitian, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi bilangan cacah. Namun, setelah penerapan TGT, pemahaman siswa terhadap materi meningkat secara bertahap. Pada siklus kedua, perbaikan seperti penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan penambahan kuis interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan. Selain meningkatkan hasil belajar akademik, model TGT juga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis, yang relevan dengan tuntutan pendidikan di era modern.

**Kata Kunci:** Model TGT (*Teams Games Tournament*); Matematika; Hasil Belajar

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Proses ini dirancang untuk membangun konsep secara mendalam sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah (Istiqlal, 2017). Selain mengajarkan rumus atau teknik, pembelajaran matematika bertujuan untuk mendorong siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui berbagai pengalaman belajar (Ryan dkk., 2022). Namun, terdapat banyak siswa yang menghadapi kesulitan memahami materi matematika karena rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Surya (2018), pentingnya penggunaan model pembelajaran

interaktif yang dapat mendukung dan melibatkan siswa secara langsung. Salah satu model yang terbukti efektif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Yuliawati (2021) menjelaskan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan permainan dan kompetisi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil heterogen yang terdiri dari 3-5 anggota untuk mendorong kolaborasi dan saling mendukung. Inti dari model ini terletak pada pelaksanaan permainan edukatif dan turnamen akademik yang menguji pemahaman siswa. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan memecahkan masalah bersama, sehingga mempermudah pemahaman materi,

meningkatkan motivasi, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja tim.

Menurut Sardi (2022), langkah-langkah dalam penerapan model TGT adalah penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, pembentukan kelompok dan penyampaian peraturan permainan, pelaksanaan permainan, penyelenggaraan kompetisi, dan pemberian penghargaan kepada tim yang unggul.

Keunggulan model TGT adalah mudah dalam penerapannya dalam pembelajaran, mencakup permainan, mendorong siswa agar menjadi tutor sebaya, dan melibatkan aktivitas siswa tanpa membedakan latar belakang individu (Novia dkk., 2022). Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat membantu siswa kelas V-B SDN Klojen dalam menambah pemahaman materi dan peningkatan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Hasil belajar adalah sebuah perubahan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, serta keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Prastika, 2020).

Berdasarkan data awal, skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V-B adalah 56 yang berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai terendah 18. Rendahnya hasil belajar di kelas V-B ditandai dengan keterlibatan siswa yang terbatas dalam pembelajaran, alokasi waktu tidak memadai sehingga menghambat efektivitas pembelajaran, kesulitan dalam kolaborasi kelompok akibat perbedaan kemampuan belajar dan tingkat motivasi siswa, dan pembelajaran yang tidak efektif dan interaksi kelompok yang kurang dapat memperburuk situasi.

Dalam mengatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V-B di SDN Klojen, maka dilakukannya penerapan model pembelajaran kolaboratif (Tanjung et al., 2022). Solusi dalam menyelesaikan permasalahan adalah dengan melakukan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran TGT. Penerapan model ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pengalaman belajar yang praktis dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis dalam

pemecahan masalah (Hadzami & Maknun, 2022).

Dengan penerapan model TGT, keterlibatan siswa akan meningkat, kebosanan selama pelajaran berkurang, kerja sama tim diperkuat, dan keterampilan sosial siswa dikembangkan agar dapat membuat siswa memahami materi, serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika mereka (Sakdiah & Sasmita, 2018). Model pembelajaran TGT sudah terbukti efektif dalam meningkatkan keefektifan peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Model TGT ini menggabungkan unsur kolaborasi, kompetisi, dan permainan edukatif sehingga dapat membentuk pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Siti & Fatkhul Arifin, 2022).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, keterampilan sosial siswa, dan pengetahuan siswa terhadap untuk memahami konsep matematika secara mendalam (Mulyati & Guntarsih, 2018). Sebagian besar guru yang menerapkan model ini dapat menciptaptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar

yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Fatmawati et al., 2024). Berdasarkan temuan ini, penelitian dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V-B SDN Klojen melalui penerapan model pembelajaran TGT.

Artinya penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-B dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model TGT.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus berlangsung selama satu pertemuan pada pelajaran matematika dengan materi operasi bilangan cacah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di SDN Klojen.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V-B di SDN Klojen yang memiliki hasil belajar matematika rendah. Solusi peneliti untuk mengatasi permasalahan ini adalah menerapkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara yang mendalam, observasi, tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau kondisi siswa sebelum, selama, dan setelah penerapan model TGT yang diamati secara langsung. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung, seperti foto kegiatan pembelajaran matematika (Mbagho & Tupen, 2020). Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) menetapkan standar untuk hasil belajar matematika sebesar 80.

Instrumen penelitian mencakup lembar observasi dan tes. Proses pembelajaran selama penerapan model TGT dipantau dengan menggunakan lembar observasi, sedangkan pemahaman siswa dinilai melalui tes yang dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran yang terkait dengan materi.

Peneliti melaksanakan dua siklus, di mana pada satu siklus ini mencakup empat tahapan seperti, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Pada tahap perencanaan,

peneliti menyusun modul pembelajaran yang mengintegrasikan model TGT pada materi operasi bilangan cacah. Pada tahap pelaksanaan, model TGT diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran. Pada tahap observasi, peneliti menilai secara langsung keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran yang dipantau menggunakan lembar observasi. Serta pada tahap refleksi, peneliti mengidentifikasi hasil pembelajaran untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan siklus dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya (Rohita, 2024).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Deskripsi Prasiklus

Pada tahap prasiklus, data awal mengenai pemahaman siswa terhadap materi operasi bilangan cacah dalam mata pelajaran matematika dikumpulkan untuk mengetahui kondisi awal sebelum penerapan model TGT. Data ini diperoleh melalui *pre-test* yang diberikan kepada siswa kelas V-B SDN Klojen yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dari tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Prasiklus Siswa Kelas V-B SDN Klojen**

Komponen	Hasil
Rata-rata	56
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	18
Skor di atas KKTP (Tuntas)	4
Skor di bawah KKTP (Tidak Tuntas)	18
Persentase skor di atas KKTP	18%
Persentase skor di bawah KKTP	82%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V-B SDN Klojen yang terdiri dari 22 siswa pada prasiklus adalah 56, dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah hanya 18. Terdapat 4 siswa, atau 18% yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 80$  dikatakan tuntas. Sementara itu, 18 siswa atau 82%, tidak mencapai KKTP dengan nilai  $\leq 80$  dikatakan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi bilangan cacah. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya keterlibatan aktif

siswa, kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, dan keterbatasan waktu pembelajaran yang tersedia. Hal ini sesuai dengan temuan Kharisma (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa sering kali dipengaruhi oleh model pembelajaran yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara langsung.

Pada tahap ini perlu adanya perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti sebagai tanggapan terhadap masalah yang dijelaskan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta menyenangkan bagi siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Model ini diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman siswa dan juga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

### Deskripsi Siklus 1

Setelah penerapan model TGT pada siklus I, hasil belajar matematika

siswa kelas V-B di SDN Klojen menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap prasiklus. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran, dan temuan dari Siklus I disajikan dalam tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Belajar Matematika Siklus I Siswa Kelas V-B SDN Klojen**

Komponen	Hasil
Rata-rata	77
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	48
Skor di atas KKTP (Tuntas)	11
Skor di bawah KKTP (Tidak Tuntas)	11
Persentase skor di atas KKTP	50%
Persentase skor di bawah KKTP	50%

Berdasarkan Tabel 2, hasil rata-rata *post-test* siswa meningkat menjadi 77 dari rata-rata sebelumnya 56 pada prasiklus. Skor berkisar dari 48 hingga 100, yang mencerminkan adanya perbedaan tingkat pemahaman di antara siswa. Sebanyak 11 siswa (50%) mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 80$  dan dinyatakan tuntas, sementara 11 siswa lainnya (50%) masih belum mencapai ketuntasan dengan nilai  $< 80$ . Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keterlibatan

dan hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat tantangan yang perlu diatasi. Menurut Yuliawati (2021), keberhasilan pembelajaran TGT sangat bergantung pada manajemen kelas yang baik dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik perhatian siswa.

Refleksi selama pelaksanaan Siklus I menunjukkan beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa V-B di SDN Klojen. Kelemahan yang diperbaiki pada Siklus II.

Bagian yang perlu diperbaiki meliputi: 1) beberapa siswa kesulitan memahami materi karena guru menyampaikan penjelasan terlalu cepat dan penggunaan Bahasa yang sulit dipahami siswa memperlambat penjelasan dan penggunaan bahasa yang kurang sederhana akan menjadi penghambat bagi siswa kemampuan akademiknya lebih rendah, 2) kuis yang diberikan selama penerapan model TGT masih terbatas jumlahnya yang belum sepenuhnya membantu siswa dalam memperkuat pemahaman terhadap materi operasi bilangan cacah, 3) beberapa siswa masih kurang disiplin selama pelaksanaan turnamen yang

mengakibatkan pengelolaan waktu pembelajaran menjadi kurang optimal, dan 4) siswa yang kurang aktif selama diskusi kelompok menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam pengelolaan kelas agar siswa lebih terlibat.

### Deskripsi Siklus II

Setelah penerapan model TGT pada Siklus II, hasil belajar matematika siswa kelas V-B SDN Klojen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan tahap Siklus I dan prasiklus. Berikut hasil tes terakhir (*post-test*) pada siklus II dengan menggunakan model TGT adalah sebagai berikut.

**Table 3. Hasil Belajar Matematika Siklus II Siswa Kelas V-B SDN Klojen**

Komponen	Hasil
Rata-rata	95
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	73
Skor di atas KKTP (Tuntas)	21
Skor di atas KKTP (Tidak Tuntas)	1
Persentase skor di atas KKTP	95%
Persentase skor di bawah KKTP	5%

Berdasarkan Tabel 3, hasil *post-test* dengan rata-rata nilai siswa mencapai 95, meningkat dari rata-rata 77 pada Siklus I dan 56 pada prasiklus. Skor siswa

berkisar antara 73 hingga 100, menunjukkan peningkatan pemahaman materi diseluruh tingkatan kemampuan. Sebanyak 21 siswa (95%) telah mencapai

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai  $\geq 80$ , sementara hanya 1 siswa (5%) yang masih belum memenuhi standar ketuntasan. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan yang dilakukan pada Siklus II, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan lebih mampu memahami materi operasi bilangan cacah. Pambudi dan nilai dari 77 pada Siklu I menjadi 95 pada Siklus II menunjukkan efektivitas perbaikan yang dilakukan, partisipasi siswa dalam pembelajaran semakin meningkat, dan siswa terlihat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika terutama pada materi operasi bilangan cacah. Oleh sebab itu, peneliti tidak perlu melanjutkan siklus tambahan karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Berdasarkan refleksi ini dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II berhasil memenuhi ekspektasi, baik dari segi peningkatan hasil belajar siswa maupun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar

Eraku (2023), menyatakan bahwa model TGT meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui kombinasi pembelajaran berbasis permainan dan kompetensi sehat. Refleksi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V-B SDN Klojen, pada siklus II menunjukkan bahwa hamper seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan rata-rata yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih aktif.

### **Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus**

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model TGT selama dua siklus telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas V-B di SDN Klojen. Berikut ini adalah hasil data mengenai tingkat pencapaian hasil belajar matematika untuk siswa. Hasil penelitian yang ditampilkan dalam Tabel 4, menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas V-B SDN Klojen adalah 18% sebelum dilakukannya tindakan. Setelah siklus I, angka ini meningkat menjadi 50%, menunjukkan perbaikan sebesar 32% dari tahap prasiklus. Pada siklus II, tingkat

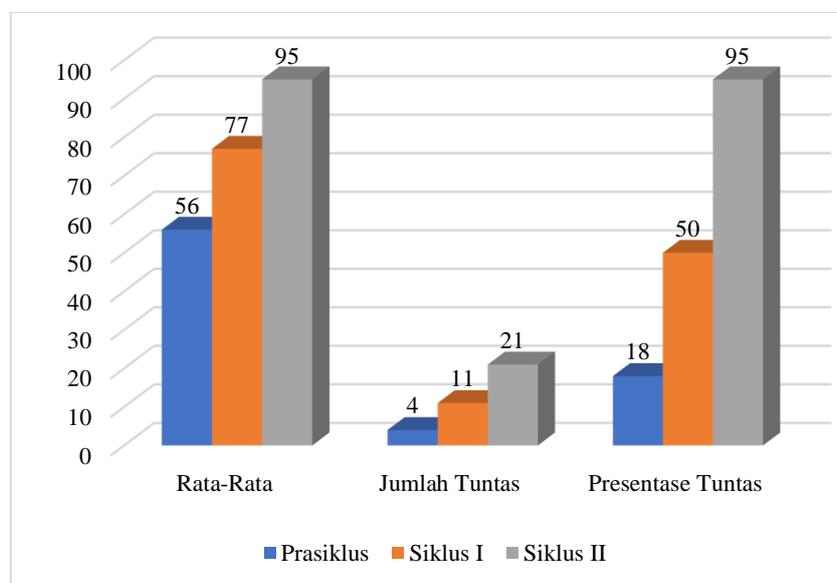
ketuntasan mencapai 95%, yang menunjukkan peningkatan sebesar 45% dari siklus I.

Peningkatan dalam persentase skor di atas KKTP dan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V-B di SDN Klojen telah menunjukkan hasil yang

signifikan, sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian ini. Diagram perbandingan hasil belajar matematika dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan persentase skor di atas KKTP telah mencapai tingkat optimal.

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

Komponen	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	56	77	95
Skor Tertinggi	100	100	100
Skor Terendah	18	48	73
Skor di atas KKTP (Tuntas)	4	11	21
Skor di bawah KKTP (Tidak Tuntas)	18	11	1
Persentase skor di atas KKTP	18%	50%	95%
Persentase skor di bawah KKTP	82%	50%	5%



**Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V-B SDN Klojen**

**Tabel 5. Persentase Aktivitas Guru dan Siswa**

Kegiatan	Guru	Siswa
Siklus I	80%	72%
Siklus II	95%	98%

### **Aktivitas Guru dan Siswa dalam Model TGT**

Penerapan model TGT dinilai tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V-B, tetapi juga efektifitas penerapan model yang diukur melalui pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas ini dianalisis berdasarkan indikator pelaksanaan tindakan kelas dalam penelitian. Berikut hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama Siklus I dan Siklus II.

Pada Siklus I, rata-rata aktivitas guru mencapai 80%. Meskipun sudah cukup baik, masih terdapat beberapa kekurangan, seperti kesulitan dalam mengelolah turnamen secara tertib dan memberikan penjelasan yang sepenuhnya dipahami siswa. Sedangkan aktivitas siswa mencapai 72% yang menunjukkan bahwa Sebagian siswa belum sepenuhnya aktif terutama dalam diskusi kelompok dan menjawab soal kuis. Masih terdapat siswa yang cenderung pasif selama pelajaran.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan, aktivitas guru meningkat menjadi 95%. Guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur dan menarik. Selain itu, ada perbaikan dalam cara menyampaikan materi, mengelolah kompetisi, dan memberikan motivasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan aktivitas siswa juga meningkat secara signifikan menjadi 98% yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok, berpartisipasi dalam kompetisi, dan menjawab soal kuis dengan cepat dan tepat. Perbaikan strategi pembelajaran oleh guru berkontribusi pada peningkatan ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V-B SDN Klojen mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat secara bertahap pada setiap siklus yaitu 56 pada tahap prasiklus,

menjadi 77 pada Siklus I, dan mencapai 95 pada Siklus II.

Pada tahap awal penelitian (prasiklus) rata-rata hasil belajar matematika siswa sangat rendah yaitu 56 mengindikasikan bahwa model belajar sebelumnya kurang memahami materi operasi bilangan cacah. Sebanyak 18 siswa belum mencapai KKTP dan hanya 4 siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran sebelumnya kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi. Hambatan utama yang diidentifikasi pada tahap ini adalah kurangnya partisipasi aktif siswa, minimnya kolaborasi dalam pembelajaran, dan model pengajaran yang monoton. Siswa membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan melibatkan mereka secara langsung untuk meningkatkan pemahamannya.

Pada Siklus I, setelah penerapan model TGT terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 77. Persentase siswa yang mencapai KKTP meningkat dari 18% menjadi 50%, dengan 11 dinyatakan tuntas. Model TGT ini berbasis permainan dan kompetisi berhasil meningkatkan termotivasi siswa. Namun, terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan masih

terdapat beberapa faktor yang harus diperbaiki, seperti kecepatan penyampaian materi, jumlah kuis interaktif yang terbatas, dan pengelolaan kelas yang kurang optimal. Aktivitas guru sebesar 80% menunjukkan upaya yang baik, namun masih perlu perbaikan dalam mengelola kompetisi dan memberikan penjelasan yang mudah dipahami siswa. Aktivitas siswa sebesar 72% mengindikasikan bahwa sebagian siswa belum aktif, terutama dalam diskusi kelompok dan menjawab soal kuis.

Pada Siklus II, setelah perbaikan dilakukan menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata nilai menjadi meningkat menjadi 95, dengan 21 siswa mencapai KKTP. Namun, hanya 1 siswa yang masih belum memenuhi KKTP dengan skor terendah meningkat menjadi 73. Peningkatan ini menunjukkan hawa strategi yang diterapkan efektif dalam mengatasi kendala pada Siklus I. Peran diskusi kelompok dalam TGT membuat siswa saling berbagi pengetahuan dan mendukung satu sama lain. Aktivitas guru meningkat menjadi 95%, dengan pembelajaran yang lebih terstruktur, materi yang disampaikan lebih jelas, dan pengelolaan kompetisi serta motivasi yang lebih baik. Aktivitas siswa juga meningkat

signifikan menjadi 98%, menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi, kompetisi, dan menjawab soal kuis. Perbaikan strategi pembelajaran oleh guru berkontribusi besar terhadap peningkatan ini.

Model TGT tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, dengan diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dan belajar dari teman sebaya, dan strategi penghargaan dan disiplin dalam pelaksanaan TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti siswa belajar bekerja sama dalam kelompok heterogen (kolaborasi), siswa dilatih untuk menyampaikan ide dan mendiskusikan solusi bersama teman sekelompoknya (komunikasi), dan kompetisi dalam TGT mendorong siswa untuk memahami

konsep secara mendalam dan menerapkannya dalam permainan.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa model *Times Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V-B SDN Klojen. Model TGT tidak hanya berhasil meningkatkan Tingkat pemahaman siswa terhadap materi operasi bilangan cacah tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena keberhasilan model TGT dalam mengintegrasikan permainan dan kompetisi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Diskusi kelompok dalam TGT juga membuat siswa untuk belajar bersama, saling mendukung, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model TGT efektif untuk meningkatkan ketuntasan akademik sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan keberhasilan ini, penerapan model TGT

menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara menyeluruh.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, F., Auliya, W., Selvi, D. P., Ainul, M. H., & Yusrizal, Y. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 3(18–28), 365–373.
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 111–132. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Kharisma, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Tahun 2023/2024 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Mbagho, H. M., & Tupen, S. N. (2020). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>
- Mulyati, E., & Guntarsih. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 26–32. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/709/714>
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil

- Belajar Siswa. *Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/10.33365/jimr.v1i2.519>
- Rohita. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis untuk Mahasiswa dan Guru. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1), 1689–1699. <https://revistas.ufjf.br/index.php/rce/article/download/1659/1508>  
<http://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348>  
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915>  
<https://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Sakdiah, H., & Sasmita, P. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media. *Jurnal UIN Alauddin*, 6(2), 65–70.
- Sardi, A. . A. A. K. . R. F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Increase of PKN Learning Outcome of Tribal and Religious Diversity in My Country Using *Teams Games Tournament* (TGT) Lear. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1), 1–8.
- Siti, & Fatkhul Arifin. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 193–204. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i1.972>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team

- Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>